





# Bewaffneter Nahkampf

Max. 1/2 1/3 1/4 aktuell

|                                 |  |  |  |  |  |
|---------------------------------|--|--|--|--|--|
| LeP:                            |  |  |  |  |  |
| LeP-Regeneration pro Ruhephase: |  |  |  |  |  |
| AuP:                            |  |  |  |  |  |
| Erschöpfung:                    |  |  |  |  |  |
| Überanstrengung:                |  |  |  |  |  |

**Konstitution:**  Wunden ○○○○○○ je Wunde: AT,PA,FK,INI,GE-2; GS-1

Kopf Brust Rücken Bauch linker Arm rechter Arm linkes Bein rechtes Bein

○○○ ○○○ ○○○ ○○○ ○○○ ○○○ ○○○ ○○○

| Verletzung und sinkende Lebensenergie |                       | Wertmod. durch Distanzklassen |         | AT•PA |  |
|---------------------------------------|-----------------------|-------------------------------|---------|-------|--|
| SP>KO                                 | 1 Wunde               | Waffe 2+ DK zu kurz           | — ● -6  |       |  |
| SP> 2×KO                              | 2 W.; S.beh. +(SP-KO) | Waffe 1 DK zu kurz            | -6 ● 0  |       |  |
| LeP<1/2                               | Proben W20+1/3W20+3   | Waffe 1 DK zu lang            | -6 ● -6 |       |  |
| LeP<1/3                               | Proben W20+2/3W20+6   | Waffe 2+ DK zu lang           | — ● —   |       |  |
| LeP<1/4                               | Proben W20+3/3W20+9   |                               |         |       |  |
| LeP<5                                 | bewusstlos            |                               |         |       |  |
| LeP<0                                 | Tod nach W6×10 KR     |                               |         |       |  |

Glückliche und Verpatzte Manöver

|                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| AT: unbestätigte 1     | PA×2                 |
| AT: bestätigte 1       | PA×2; TP×2 o. Zusch. |
| PA: unbestätigte 1     | gelungene PA         |
| PA: bestätigte 1       | Reaktion unverbr.    |
| AT/PA: unbestätigte 20 | misslungen           |
| AT/PA: bestätigte 20   | Patzer               |

Patzertabelle Nahkampf (2W6)

|       |  |
|-------|--|
| 2:    | <b>Waffe zerstört.</b> INI-4.<br>• Bei BF≤0: siehe 9-10.<br>• Bei Waffenlos: siehe 12  |
| 3-5:  | <b>Sturz.</b> INI-2, am Boden liegend. Aufstehen: Aktion Position + GE-Probe+BE.<br>• Bei Vorteil Balance [Herausragende Balance] und gelungener GE-Probe [-4]: siehe 6-8. |
| 6-8:  | <b>Stolpern.</b> INI-2.  |
| 9-10: | <b>Waffe verloren.</b> INI-2. Waffe aufheben (1 Aktion): GE-Probe.<br>• Bei Waffenlos: siehe 3-5   |
| 11:   | <b>Eigentreffer.</b> INI-3. TP durch eigene Waffe ohne KK-Zuschlag.  |
| 12:   | <b>Schwerer Eigentreffer.</b> INI-4. Volle SP(!) durch eigene Waffe mit KK-Zuschlag, ggf. auch Wunde.  |

Probenmod. in bes. Situationen

|                              |         |
|------------------------------|---------|
| Im Mondlicht (o.ä.)          | +3 ● +3 |
| Im Sternenlicht (o.ä.)       | +5 ● +5 |
| Bei vollständiger Dunkelheit | +8 ● +8 |
| In knietiefem Wasser         | ±0 ● +2 |
| In hüfttiefem Wasser         | +2 ● +4 |
| In schultertiefem Wasser     | +4 ● +6 |
| Unter Wasser                 | +6 ● +6 |
| Gegen fliegende Wesen        | +2 ● +4 |
| Gegen Unsichtbaren           | +6 ● +6 |
| Selbst Liegend               | +3 ● +5 |
| Gegen Liegenden              | -3 ● -3 |
| Selbst Knieend               | +1 ● +3 |
| Gegen Knieenden              | -1 ● -1 |
| Gegner überrumpelt           | AT-5    |
| Gegner schlafend o.ä.        | AT-8    |
| Gegner vollk. unbeweglich    | AT-10   |

Bruchfaktor-Proben (2W6)

|                                    |
|------------------------------------|
| bis BF: Waffe zerbricht            |
| bis 11: BF+1                       |
| 12: keine Änderung                 |
| Probe fällig bei:                  |
| • Abwehr eines kritischen Treffers |
| • Abwehr Wuchtschlag mit 15+ TP    |

Distanzklassen (DK): H=Handgemenge N=Nahkampf S=Stangenwaffe P=Pike

# Talente

| Wissenstalente (B) | Eigenschaften | Talentwerte |  |  |  | SE |
|--------------------|---------------|-------------|--|--|--|----|
| Geographie         | KL•KL•IN      |             |  |  |  |    |
| Geschichtswissen   | KL•KL•IN      |             |  |  |  |    |
| Gesteinskunde      | KL•IN•FF      |             |  |  |  |    |
| GÖTTER/KULTE       | KL•KL•IN      |             |  |  |  |    |
| Heraldik           | KL•KL•FF      |             |  |  |  |    |
| Kriegskunst        | MU•KL•CH      |             |  |  |  |    |
| Kryptographie      | KL•KL•IN      |             |  |  |  |    |
| Magiekunde         | KL•KL•IN      |             |  |  |  |    |
| Mechanik           | KL•KL•FF      |             |  |  |  |    |
| Pflanzenkunde      | KL•IN•FF      |             |  |  |  |    |
| RECHNEN            | KL•KL•IN      |             |  |  |  |    |
| Rechtskunde        | KL•KL•IN      |             |  |  |  |    |
| SAGEN/LEGENDEN     | KL•IN•CH      |             |  |  |  |    |
| Schätzen           | KL•IN•IN      |             |  |  |  |    |
| Sprachenkunde      | KL•KL•IN      |             |  |  |  |    |
| Staatskunst        | KL•IN•CH      |             |  |  |  |    |
| Sternkunde         | KL•KL•IN      |             |  |  |  |    |
| Tierkunde          | MU•KL•IN      |             |  |  |  |    |

| Handwerkstalente (B)  | Eigenschaften | Talentwerte |  |  |  | SE |
|-----------------------|---------------|-------------|--|--|--|----|
| Abrichten             | MU•IN•CH      |             |  |  |  |    |
| Alchimie              | MU•KL•FF      |             |  |  |  |    |
| Bogenbau              | KL•IN•FF      |             |  |  |  |    |
| Boote Fahren          | GE•KO•KK      |             |  |  |  |    |
| Fahrzeug Lenken       | IN•CH•FF      |             |  |  |  |    |
| Falschspiel           | MU•CH•FF      |             |  |  |  |    |
| Feuersteinbearbeitung | KL•FF•FF      |             |  |  |  |    |
| Heilkunde Gift        | MU•KL•IN      |             |  |  |  |    |
| Heilkunde Krankheiten | MU•KL•CH      |             |  |  |  |    |
| Heilkunde Seele       | IN•CH•CH      |             |  |  |  |    |
| HEILKUNDE WUNDE       | KL•CH•FF      |             |  |  |  |    |
| HOLZBEARBEITUNG       | KL•FF•KK      |             |  |  |  |    |
| Kartographie          | KL•KL•FF      |             |  |  |  |    |
| KOCHEN                | KL•IN•FF      |             |  |  |  |    |
| LEDERARBEITEN         | KL•FF•FF      |             |  |  |  |    |
| MALEN/ZEICHNEN        | KL•IN•FF      |             |  |  |  |    |
| Musizieren            | IN•CH•FF      |             |  |  |  |    |
| Schlösser Knacken     | IN•FF•FF      |             |  |  |  |    |
| SCHNEIDERN            | KL•FF•FF      |             |  |  |  |    |





